エターナル アルカディア
豪華ビジュアルブック




エターナル アルカディア
豪華ビジュアルブック


ETERNAL ARCADIA™
エターナル アルカディア

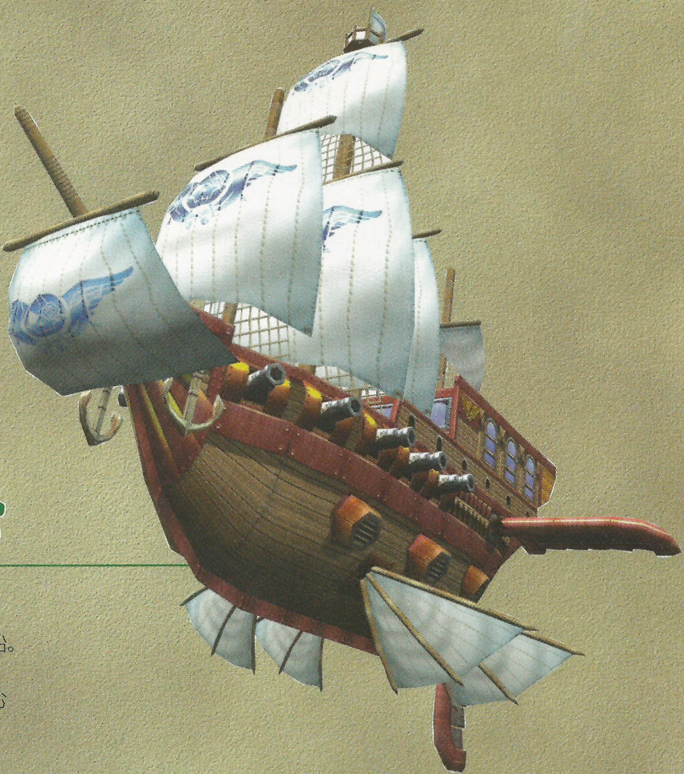

船が雲の上を飛び交い
世界がいまだその果てを見せぬ
大空の大航海時代……
今、この時代を舞台に、
「空賊」たちの物語が幕を開く。



CONTENTS

CHARACTER PROFILE





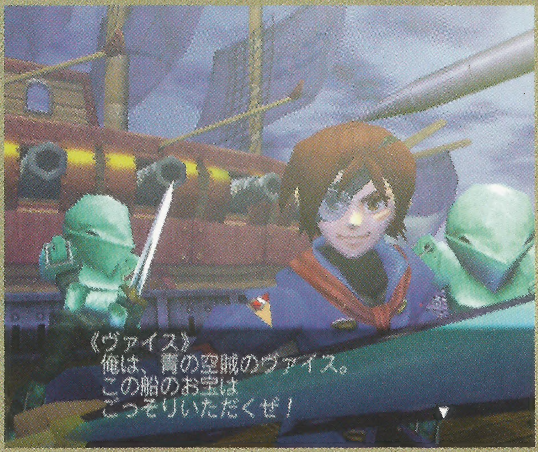
Albatross

アルバトロス

ヴァイスが乗る空賊船だが、彼の物ではなく、ダインの船。
アルバトロスは「あほう鳥」の意味を持つ。
動力と浮力を月煌石の力で得て、帆に受ける風の力で進む
という、ごくごく一般的な空中帆船。
舷側には砲が装備されているので、戦闘力も十分。

ヴァイス Vyse

いつか世界の果てを自分の目で確かめることを夢見る少年。
正義感が人一倍強く、困っている人をみると黙っていられ
ない。強敵を相手にしても、1歩もひるまない、ひかない、
そんな姿が、人を惹きつける。



俺たちは空賊だ。自分たちの自由は自分たちの力で手に入れる!



生年月日／青の５の月７日(※)　年齢／17歳　身長／170　体重／62
得意武器／カトラス　趣味／地図集め
得意なこと／ジャンプ力には絶対の自信がある
好きなこと／航海　嫌いなもの／卑怯者
信念／いつの日か、世界の果てを見る

※各色の紋章の数の順に月は並んでいる。順番は緑の1の月、緑の2の月紫の3の月、紫の4の月、青の5の月、青の6の月、赤の7の月、赤の8の月、黄の9の月、黄の10の月、銀の11の月、銀の12の月。



どんなときでも余裕とお宝チェックは忘れない！　空賊のたしなみでしょ？

Aika

アイカ

ヴァイスの幼なじみ。活発な女の子で、ブーメランを武器に戦う。
まわりくどいことが大嫌いで、好き嫌いをハッキリという性格。
ヴァイスに絶対の信頼をおいており、同時に好意も抱いている。





生年月日／黄の9の月3日　年齢／17歳　身長／164　体重／53
得意武器／ブーメラン　趣味／絵を描くこと
得意なこと／料理(自称)　好きなもの／お宝、おいしい食べ物
嫌いなもの／泳ぐこと、幽霊
ポリシー／お宝ゲット!

あ、あの……ひとつ質問が
あるんですけど……
空賊って何ですか？

Fina

ファイナ

素性が謎に包まれた不思議な女の子。バルア帝国軍に追われているところを、ヴァイスに助けられたことをきっかけに、彼らと行動を共にするように。なにか重大な使命を持っているようだが……。ときどき天然ボケをかましてくれる。









生年月日／銀の12の月1日　年齢／17歳　身長／160　体重／50
得意武器／キュピル（謎の生命体）　趣味／お昼寝
得意なこと／記憶力　好きなもの／花　苦手なもの／運動



Little Jack

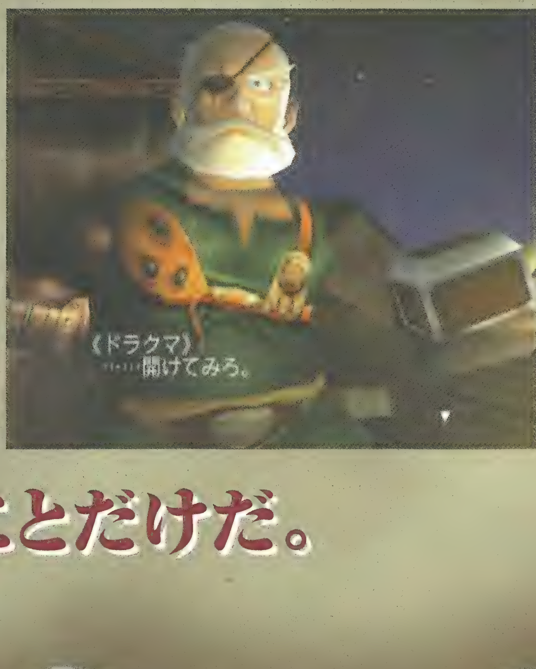
リトルジャック

10数年前から乗っているので、かなりの年代物だが、基本性能もよく、整備もよくされているので今でも十分現役。大きさは、大型のヨットくらい。数門の大砲を装備。

Drach

ドラクマ

宿敵であるモービスを追う一匹狼の船乗り。アイパッチと鋼鉄製の義手が特徴的。無口で無愛想だが、情に厚い一面も持つ。長年船乗りとして鍛えているので、筋肉隆々。戦闘でも、そのパワーをいかんなく発揮する。



わしの目的は巨鯨、モービスを倒すことだけだ。

生年月日／緑の2の月1日　年齢／55歳　身長／185
体重／162（義手部分含む）　得意武器／義手　趣味／なし
得意なこと／漁　追い求めているもの／モービス
嫌いなもの／面倒なこと
信念／モービスを必ず倒す

ma





さあて、この街のお嬢さんがたにごあいさつしてくるか。

Gilder

ギルダー

自由気ままに生きる青の空賊。可愛い女性を見ると、すぐにナンパをする軽いノリのやさ男だが、めっぽう腕が立つ。どんなピンチに陥っても軽口を叩くが、それは自信の表れか。



Claudia

クラウディア

ギルダーらしい派手な船であるクラウディア。女性の名前なのが非常にギルダーらしい。ちなみに、内装もかなり派手めで、ギルダー用の赤いソファーなんかもある。もちろん、性能も非常に高度。





生年月日／赤の7の月20日　年齢／32歳　身長／195　体重／105
得意武器／銃　趣味/ギャンブル
得意なこと／女を口説くこと
好きなもの／女、宝、ムチャな冒険など、胸をワクワクさせること
嫌いなもの／頭の固いヤツ
ポリシー／何にもしばられずにやりたいことをやる





生年月日／紫の4の月14日　年齢／49歳　身長／190　体重／92
得意武器／大剣　趣味／狩り
特技／戦略　追い求めているもの/力

Gal



抵抗には死を。服従には恐怖を。
それがバルアのやり方だ。



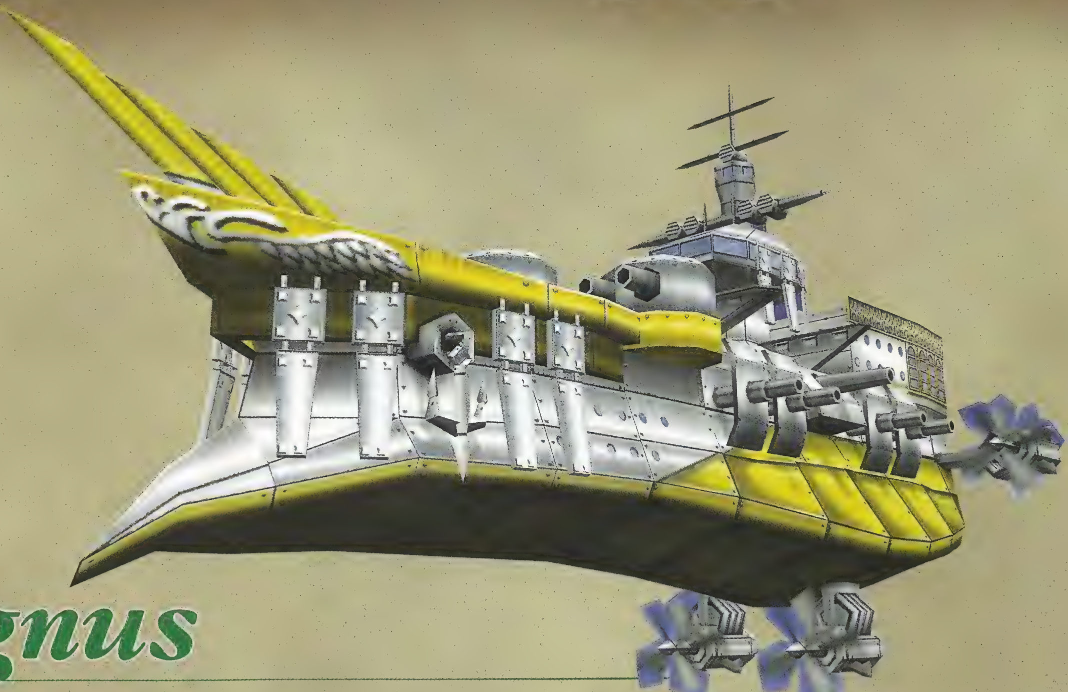
ガルシアン

バルア帝国の軍事を一手に掌握する護国卿。卓越した軍事采配力を持ち、艦隊を世界に派遣。植民地を作り帝国の勢力を広げつつある。艦隊指揮能力だけでなく、剣の腕前も帝国随一。



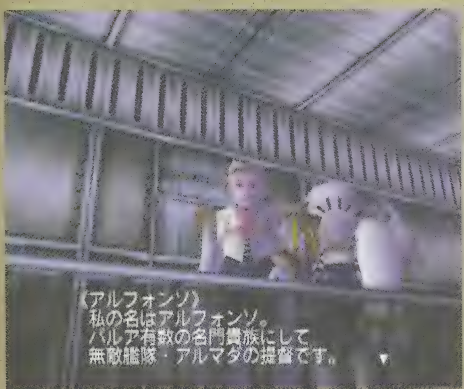
Serpent
サーペント

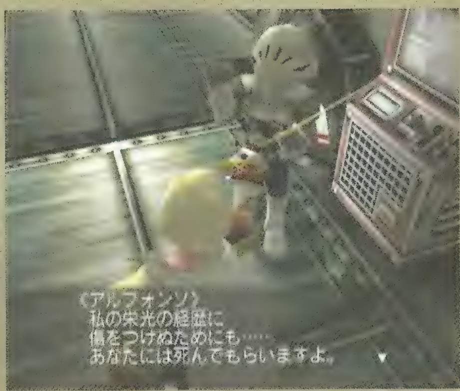
名前の由来は全天で最大面積を誇る星座「うみへび座」より。多くの砲口を持ち、攻撃力、防御力とも最高クラスの戦艦。ガルシアンの能力もあいまって、驚異的な強さを誇る。



Cygnus
キグナス

とがった艦首が空を舞う白鳥を思わせるアルフォンソの旗艦・キグナスの名前は天空に輝くはくちょう座に由来する。バルアが誇るアルマダ第一艦隊の旗艦を務めるだけあって航行能力に優れているが、そのぶん装甲は薄く、砲の威力もそれほど強くないため、実戦にはあまり適していない。





Alfonso

アルフォンソ



生年月日／銀の11の月6日　年齢／28歳　身長／180　体重／70
得意武器／サーベル　趣味／豪華なパーティー
特技／家柄自慢　好きなもの／名声　嫌いなもの／ガルシアン
ポリシー／血統こそが人の価値を決める



くっ……無礼な言動の数々、万死に値するぞ。

アルマダ第一艦隊の提督。名門貴族出身で、ハンサムな青年だが、高慢で、自分を有能だと勘違いする超がつくほどのナルシスト。自分の地位と名誉を守るためならば、どんな悪事も厭わない。

グレゴリオ

Gregor

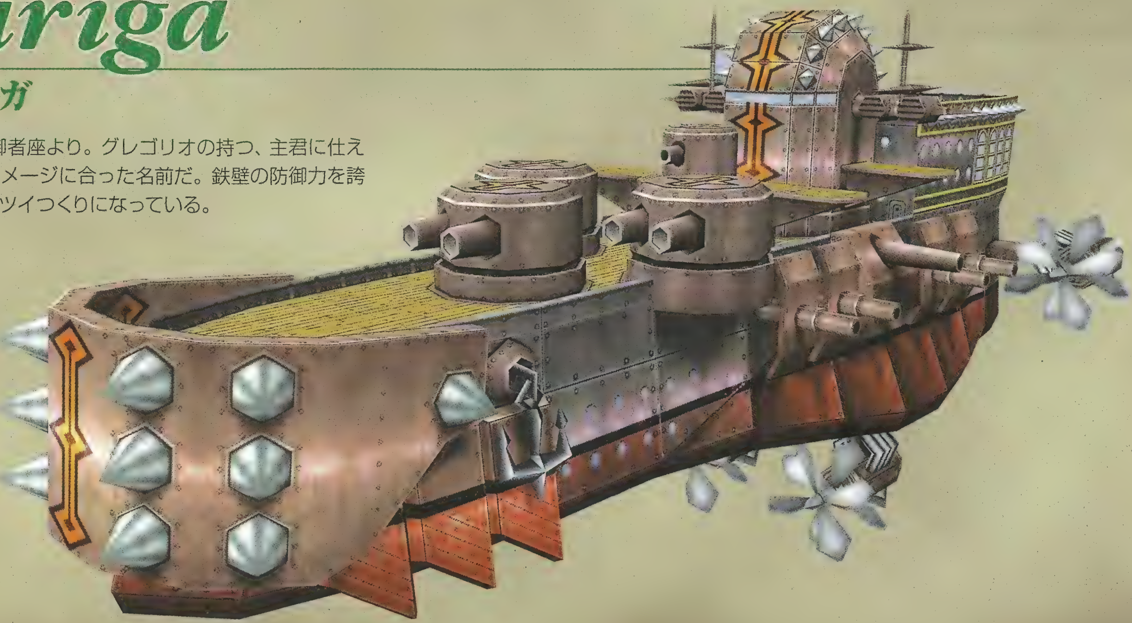
アルマダ第二艦隊提督であるグレゴリオは、先代皇帝の代から提督を務める老将。鉄壁の防御力を誇り、守りの戦いをさせたら帝国随一と言われている。平和を願う穏健派であり、現在の帝国の植民地主義への疑問と、テオドーラへの忠誠心の板ばさみとなって苦悩している。



Auriga

アウリーガ

名前の由来は御者座より。グレゴリオの持つ、主君に仕える者、というイメージに合った名前だ。鉄壁の防御力を誇る艦らしく、ゴツイつくりになっている。



陛下の勅命だ。





生年月日／黄の9の月20日　年齢／58歳　身長／173　体重／85
得意武器／ハルバード
趣味／武器の手入れ　特技／鉄壁の防御
大事なもの／帝国への忠誠
ポリシー／バルアへの忠誠を尽くす

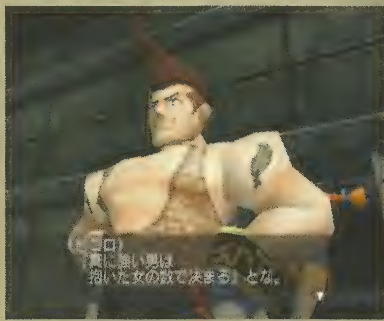


生年月日／赤の8の月8日　年齢／31歳　身長／210　体重／145
得意武器／ハンドキャノン　趣味／筋力トレーニング
得意とすること／大艦巨砲による圧倒的な攻撃
好きなもの／女　嫌いなもの／ヤボなこと
ポリシー／真に強い男は抱いた女の数で決まる



それより「銀の文明の民」ってのは女なのかよ？ そいつはゴキゲンだ！





Vigor

ビゴロ

アルマダの第三艦隊提督。身の丈は2Mを超える大男で、やたらとマッチョ。性格は陽気で、異常なほどの女好き。見た目同様、圧倒的な攻撃力を武器に、ヴァイスたちの前に立ちはだかる。



Draco
ドラコ

名前はりゅう座から。防御力はさほどではないが、艦首にある猛々しい砲口から、すさまじい破壊力の攻撃をしてくる。ちなみに、ドラコはアイカいわく「なんか下品な船」。

改めて自己紹介するわ。私はベレーザ。
アルマダ第四艦隊の提督よ。

Belleza

ベレーザ



Lynx
リンクス

やまねこ座を意味するリンクス。しなやかさや、知性を感じさせる所がベレーザに合っている。曲線的なフォルムの船が特徴的。諜報担当のベレーザらしく、様々な策略を持って戦いを挑んでくる。

生年月日／青の6の月10日　年齢／27歳　身長／172　体重／59
得意武器／ウィップ　趣味／舞台鑑賞
得意とすること／謀略
大事なもの／秘めた思い　嫌いなもの／無益な戦い
ポリシー／戦わずして勝つ



アルマダ第四艦隊提督。帝国軍の情報を管理し、自らも諜報活動を得意とする。妖しい魅力を持つ美女で、時にはヴァイスをからかって誘惑する。ヴァイスたちと敵対する立場にあるが、ときには協力することも。

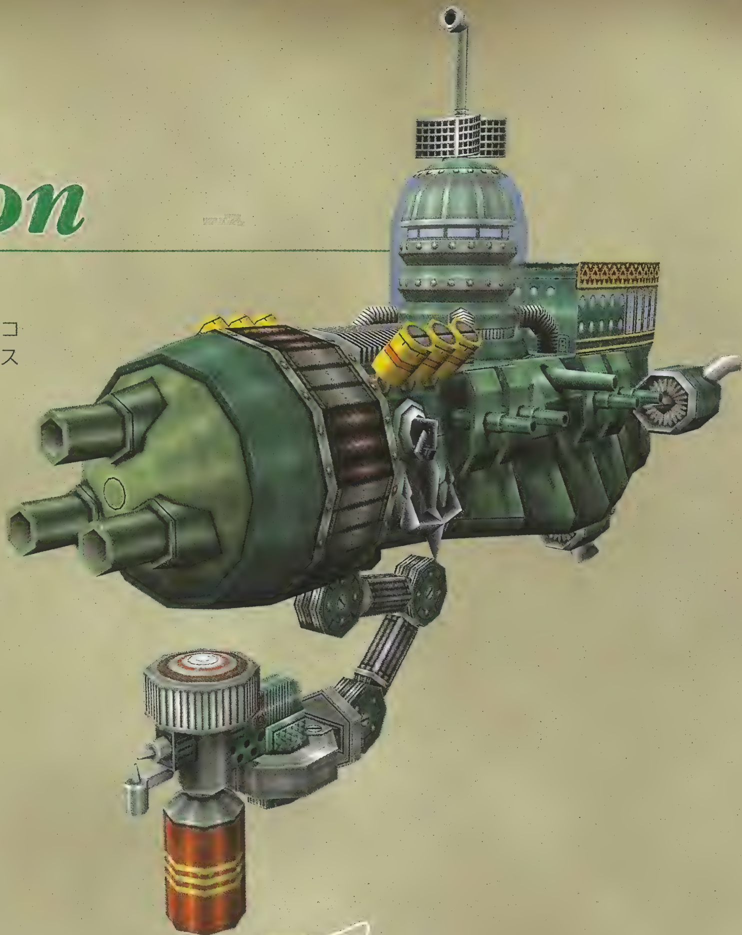




Chamaeleon

カミュレオン

名前はカメレオン座より。パーツの付け替えで変形するデ・ロッコ艦にふさわしい名前。自慢の最新武器を次々と投入し、ヴァイスたちを執拗に追いかける。

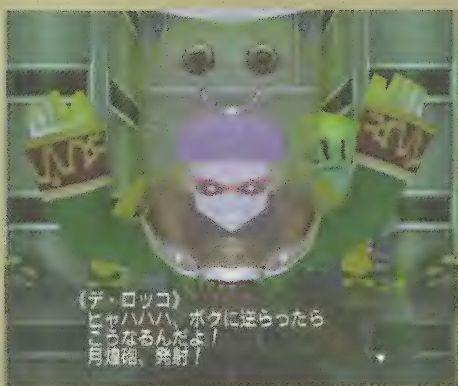


De loc

デ・ロッコ

アルマダ第五艦隊提督。特殊兵器を開発する機械狂。表向きは下品で卑屈な態度をとっているが、内心では自分こそが天才であり、他人はすべて無能な豚だと思っている。自分より弱いものを、徹底的になぶるのが好き。



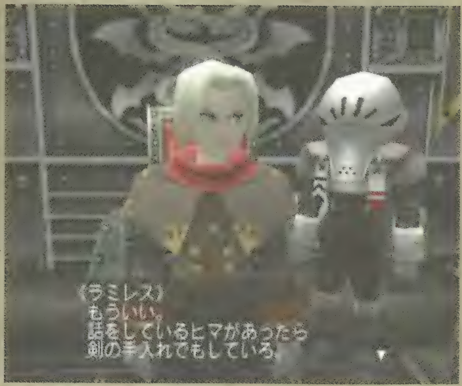


兵器開発担当のボクとしては「銀の文明」の失われた技術に興味があるなア。キヒヒヒヒッ。



生年月日／緑の1の月9日　年齢／29歳　身長／150　体重／40
得意武器／みずから開発した様々な武器　趣味／機械いじり
得意とすること／兵器開発
大事なもの／みずから開発した機械　嫌いなもの／汚れた空気
ポリシー／自分の開発した機械こそ完璧！







Ramir

ラミレス

アルマダ第六艦隊提督。出身などの素性が謎に包まれた美青年。序盤はガルシアン副官として登場。彼の絶大な信頼を受けている。操艦技術だけでなく、剣士としての能力も一流。

Monoceros

モノケロス

いっかくじゅう座を表すモノケロス。船の外見もそれに酷似している。モノケロス自体の能力も高い上に、ラミレスの指揮能力も超一流なので、攻守ともに隙がない。



……御意。



生年月日／銀の11の月19日　年齢／24歳　身長／182　体重／72
得意武器／剣　趣味／なし
特技／光速の剣技　大事なもの／ガルシアンへの忠誠
信念／ガルシアンへ忠誠をつくす

そんな民の心を無視した支配など
いつかは崩れていくものです。



Enriq

エンリック

バルア帝国皇太子。諸国との友好を主張する穏健派であり、テオドーラやガルシアンの強硬な植民地主義には異を唱えるが、逆にテオドーラにやりこめられてしまうような押しの弱い面がある。



生年月日／紫の3の月4日　年齢／25歳　身長／175　体重／63
得意武器／レイピア　趣味/読書
特技／ヴァイオリン　追い求めているもの／戦いのない世界
苦手なもの／船（船酔い）
信念／バルアの間違った道を正す



ue





Teodora

テオドーラ

バルア帝国皇帝。夫であった先代皇帝が死去後、即位。征服欲が人一倍強く、バルア帝国の名の元に世界を、征服・統一し、自分が君臨しようという野望を持つ。性格は独善的かつヒステリック。息子であるエンリックを溺愛しているが、その反面反抗するエンリックに対して怒りを露にする時もある。



Dyne

ダイン

ヴァイスの父親であり、アルバトロス号の船長。ヴァイスの正義感はダイン譲り。豪快で正義感が強いダインの人柄あってか、住みかである空賊島もアットホームな雰囲気に包まれている。船長としての能力も一流で、小さい船で大きな戦艦を相手に勝利を収めることも多い。



Hans

ハンス

冒険の途中で出会うサンチームの船長の息子。サンチームは、孤児たちを船に乗せて面倒を見ている青の空賊。ハンスは船の中でも年長の少年で、非常に礼儀正しく、素直。機械技術に優れており、将来は自分の技術をほかの船でも生かしたいと思っている。



クローネ

Krona

女だてらに、青の空賊プリムローズの船長を務める。「恋に生きる女空賊」で、以前会ったギルダーに一目ぼれをし、以後ずっと追いかけている。自由を愛するギルダーにとってはいい迷惑で、ずっと逃げられているのだが、そんなことは気にせずに追いかけ続けている。女空賊といっても腕は一流。彼女の追っかけ（?）を邪魔するものは、一途な乙女の猛攻撃をくらうハメになる。



Brabham

ブラバム

機関士の陽気なおじいさん。クセはカッハッハと大声で笑うこと。真っ白なハゲ頭と、ヒゲがトレードマーク。普段は気さくで、よくしゃべるじいさんだが、機関室に入ると、うって変わって真剣な表情を見せる。機関士ン十年の超ベテラン。



Izrale

イズレール

ベテラン船大工であるイズレール。体は小さいが、大きな木材も軽々と運ぶ。ギルダーの紹介で、ヴァイスたちの本拠地の建物を作ってくれる。



Balboa

バルボア

強奪するという行為に喜びを感じる黒空賊。金を奪い、女を奪い、命を奪うというある意味、外見的にも内面的にも典型的な悪い賊、という感じ。ブラックベアード号の船長であるが、船の指揮は、頭を使わず力任せという感じが否めない。



Lorence

ロレンス

若いが腕の立つ航海士。腕は絶品だが、クールな皮肉屋であり、非常にドライな性格。空賊稼業を「仕事」と割り切っており、雇おうとする者には多額のお金を要求する。



Bell ベル

プリムローズ号、クローネの部下。やる気と元気と体力だけは人一倍あるが、生来のドジがたたってたいがい空回りしてしまう。「がんばりますっ！」が口癖。

マルコ

Marco



バルア下級都市に暮らす孤児の少年。ちょっと悪っぽいが、根は素直。下級都市で貧しい暮らしを強いられ、「どうせ頑張っても報われない」と思い込んでいたが、ヴァイスの「不可能を可能にする」姿を目の当たりにして、精神的に成長していく。



Pinta

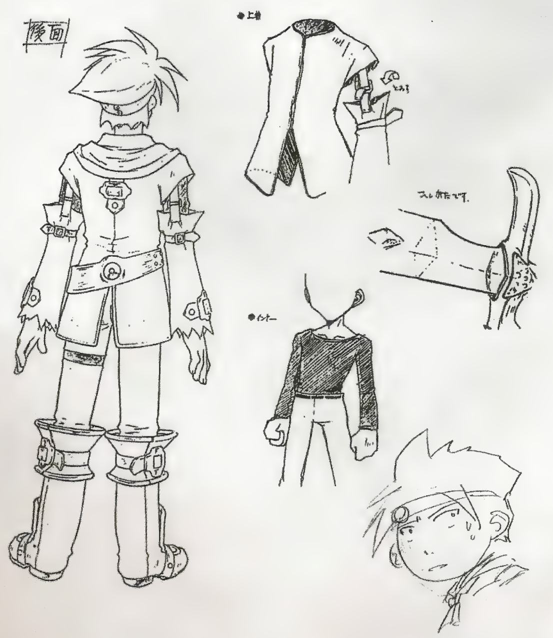
ピンタ

「〜だピン！」という変わった話し方をする、元気一杯の少年。世界中のさまざまなアイテムを集めたいという夢を持っており、自分の船でアイテム探しの大航海に出た。幼いように見えるが、はっきりとした夢や目的を持っている。

CHARACTER ESTABLISH

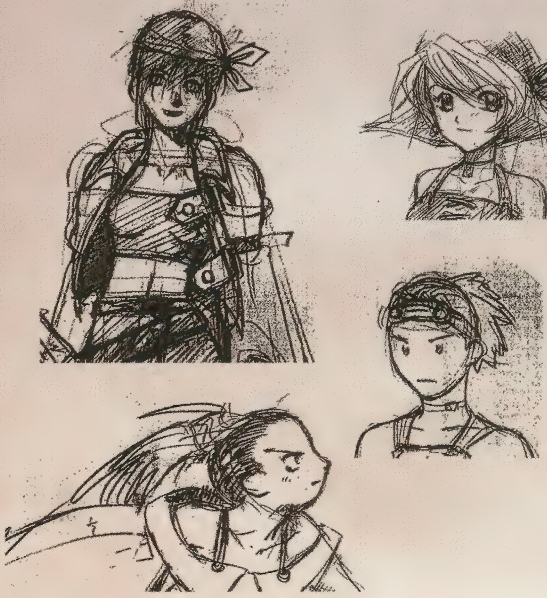


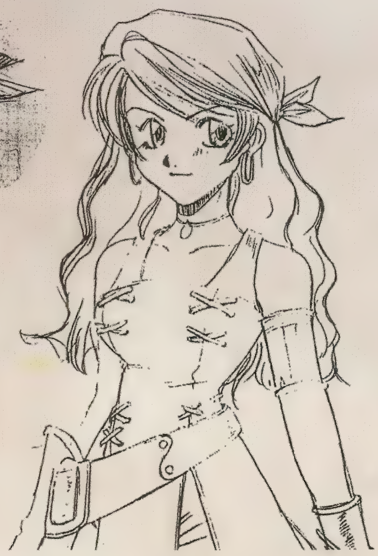




ヴァイス

中には短髪案もあったヴァイス。今よりももっと男らしい感じ。ゲーム中ではよくわからなかった洋服も、細部に渡って設定されているのが分かる。

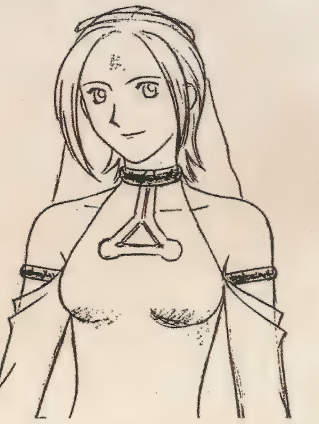


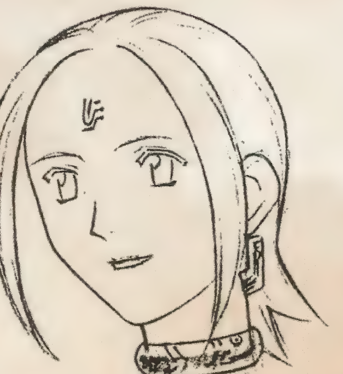


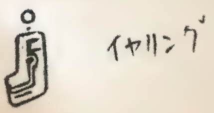


アイカ

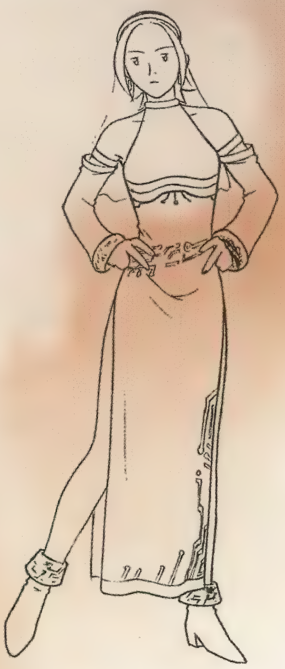
髪が長く、ソバージュだったり、ボブで外ハネしていたり、ひとつに結わいていたりと、いろいろな案があったアイカ。長いのなんて今とはもう別人!?











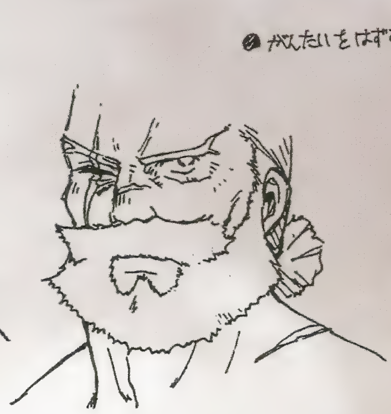
ファイナ

ファイナは、見て分かるとおり現在とイメージがほとんど変わらない。ただ、設定画のほうがちょっと大人っぽい?

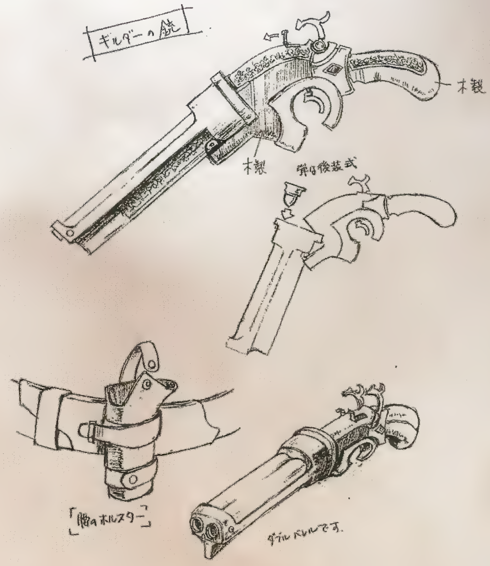


ドラクマ

表情や体型、義手などの設定は変わらないが、髪型が……。結ばないとこうなるのかな？　ゲーム中では見られない、義手部分の設定も。





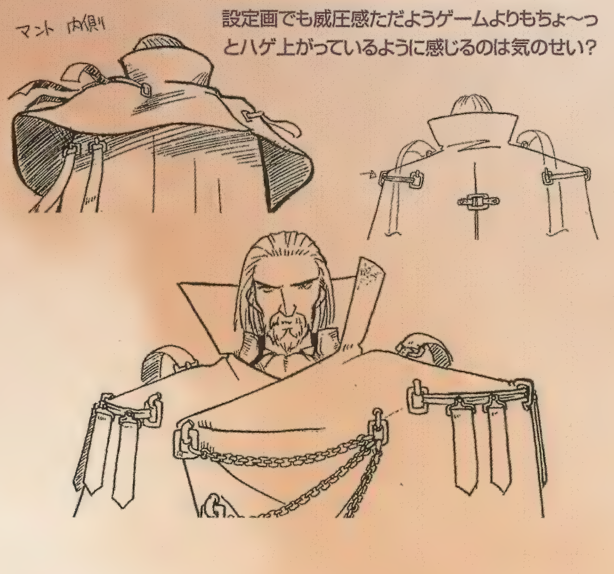


ギルダー

ギルダーは、その性格からかおちゃらけた表情のラフが多い。これでまた女性ファンゲットか!?

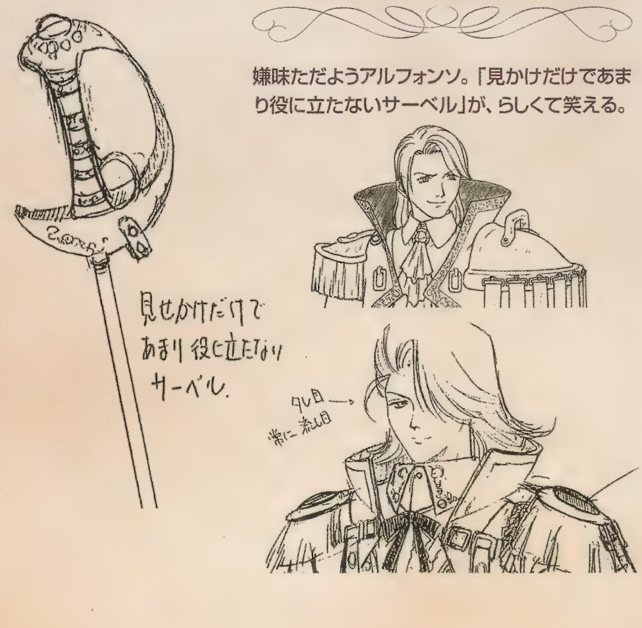
ガルシアン

設定画でも威圧感ただようゲームよりもちょ～っとハゲ上がっているように感じるのは気のせい？

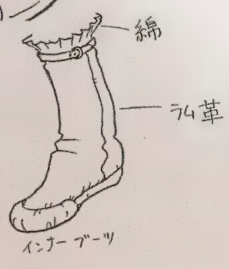


アルフォンソ

嫌味ただようアルフォンソ。「見かけだけであまり役に立たないサーベル」が、らしくて笑える。





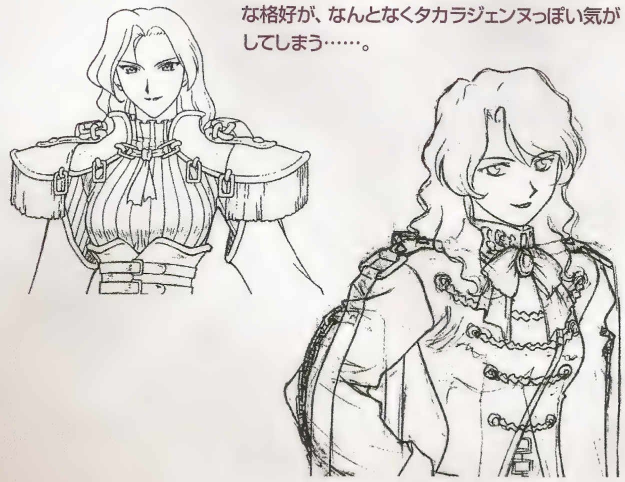


グレゴリオ

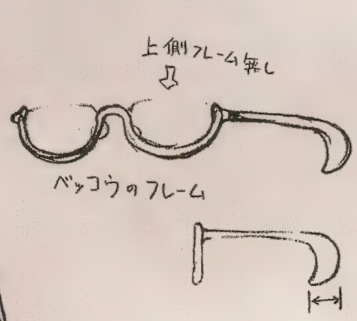
なんと、グレゴリオはハゲだったという衝撃事実が発覚！　髪の毛を生やしてもらえてよかったねえ……。

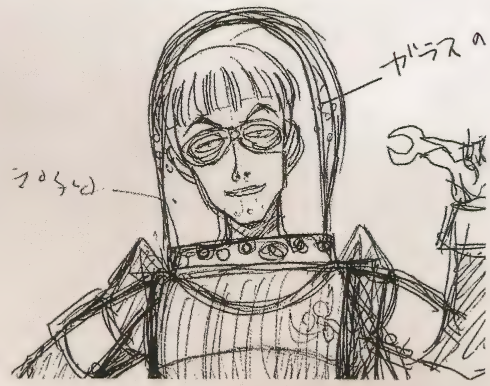
ベレーザ

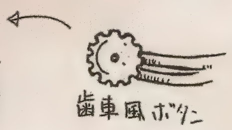
外見、雰囲気ともに変化のないベレーザ。派手な格好が、なんとなくタカラジェンヌっぽい気がしてしまう……。











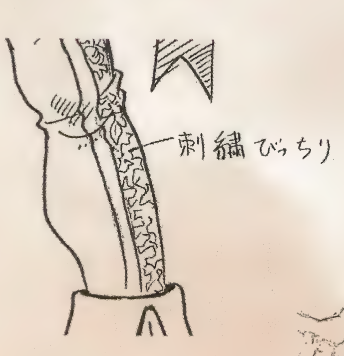


デ・ロッコ

ゲーム中でも、かなりヤバイ人物だったが、それに輪をかけてイッちゃってるラフが多い。ん〜怖いです。

ビゴロ

デ・ロッコに負けず劣らず、イッテる絵が多い。とっても……股間が気になりませんか？

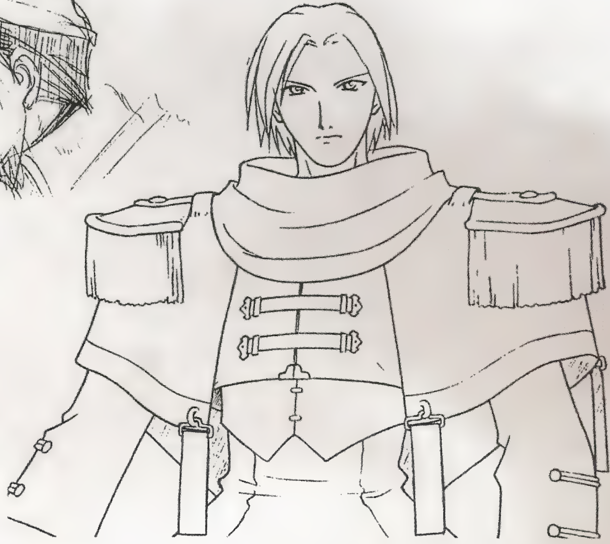










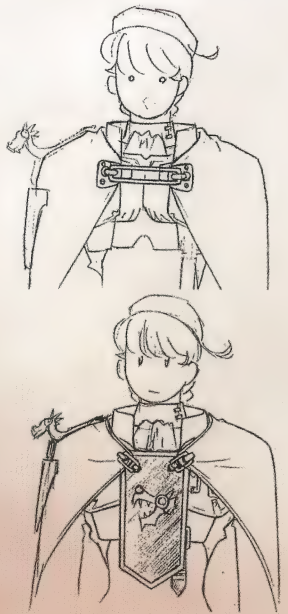


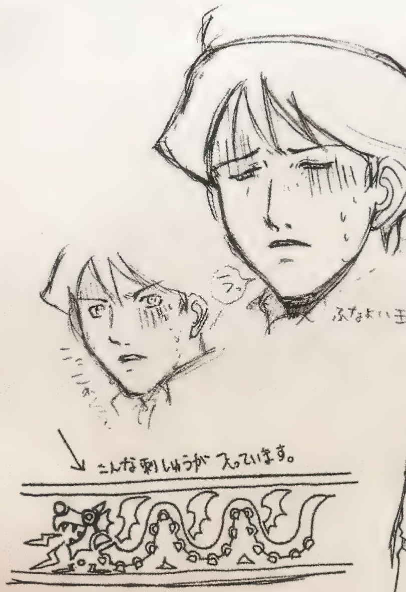
ラミレス

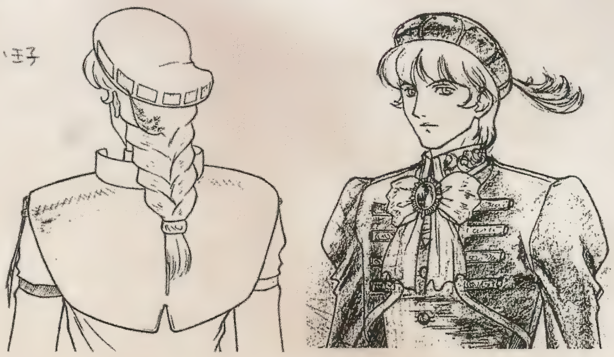
表情があまりなく、ちょっと冷たい感じがするのはそのままだが、ゲームよりも男っぽい雰囲気のラミレス。

エンリック

ゲーム中のある種のキーイベントでもある(?)船酔いエンリックと、ギャグ顔エンリックがかわいい。





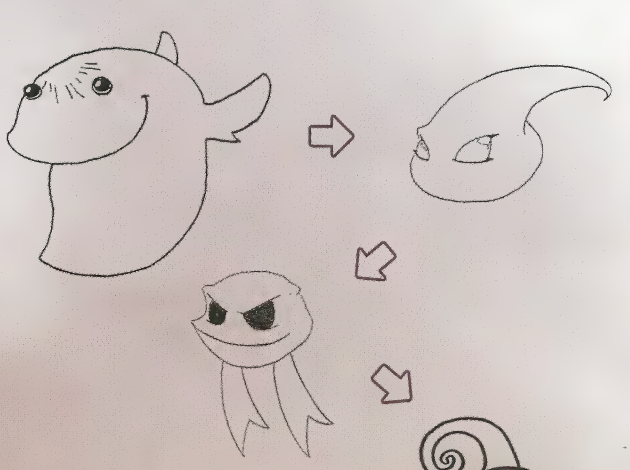


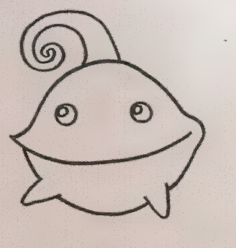
テオドーラ

かなり！　派手目のテオドーラ皇帝。塩○ときばりの髪型がすごいです。









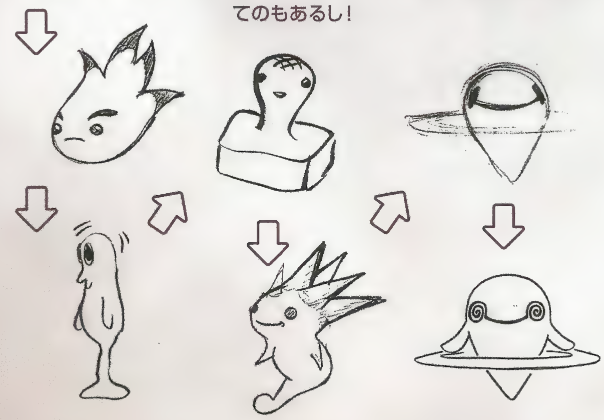
キュピル

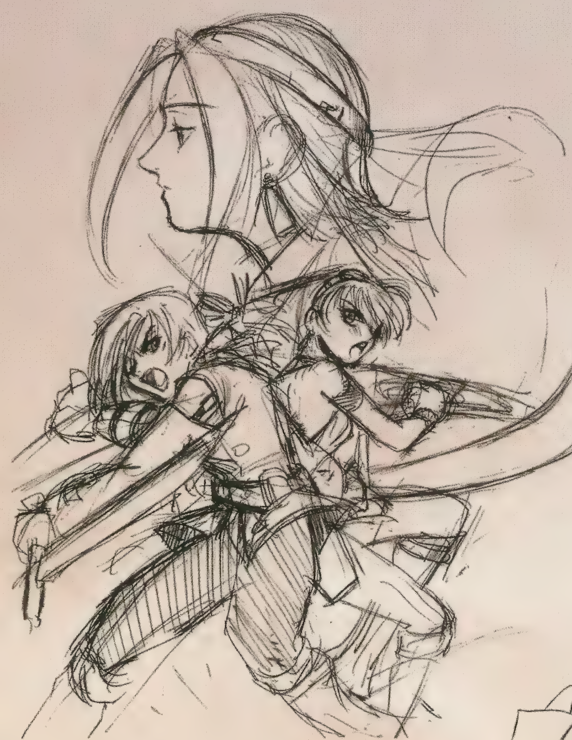
ファイナの相方、キュピル。こうして見ると、デザイン過程の中のものも、かなりカワイイ

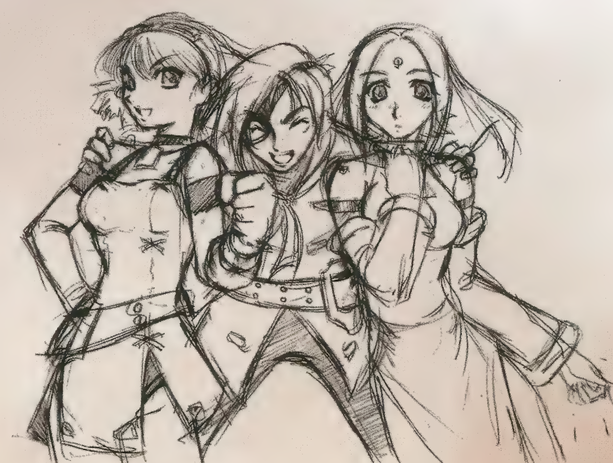


エルモ

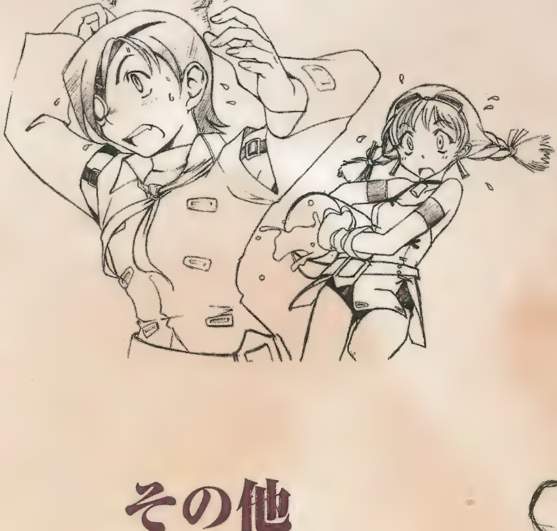
モンスターの代表格(？)、エルモ。これを見ると、現在の形に至るまでに、いろいろなデザインが出たのが分かる。中にはおもちなんてのもあるし！

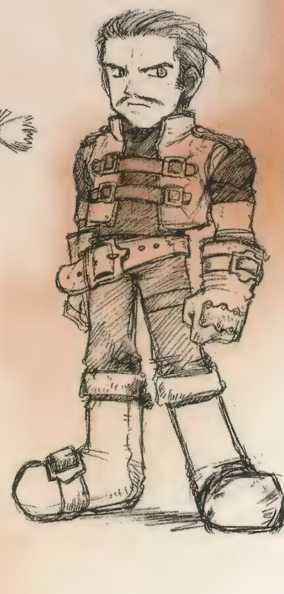




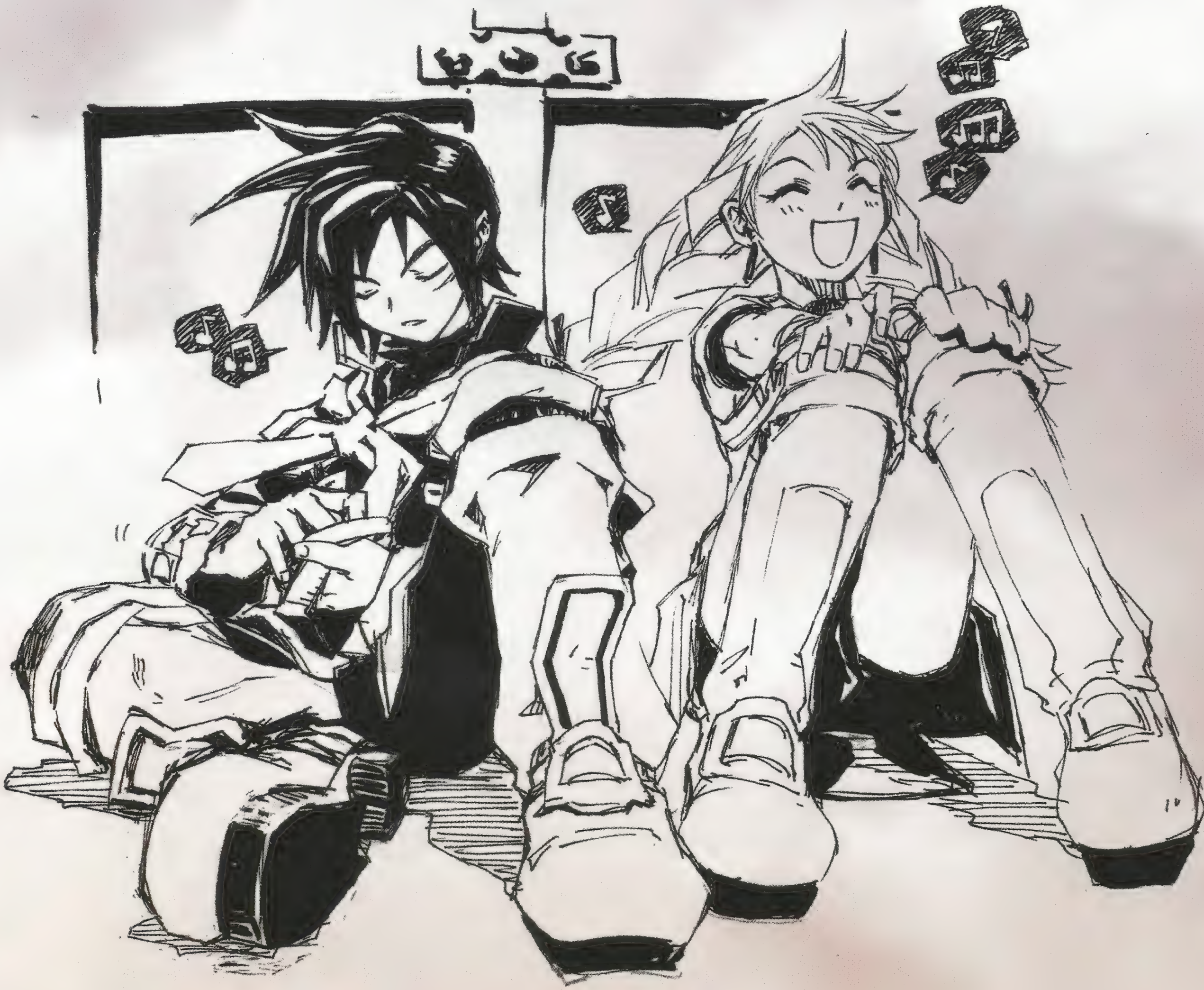








その他



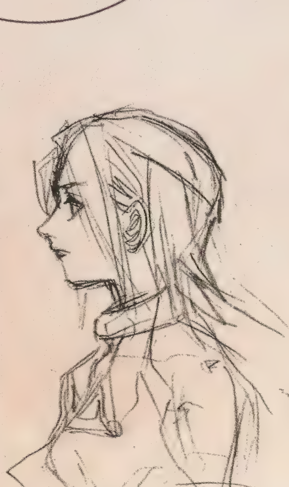


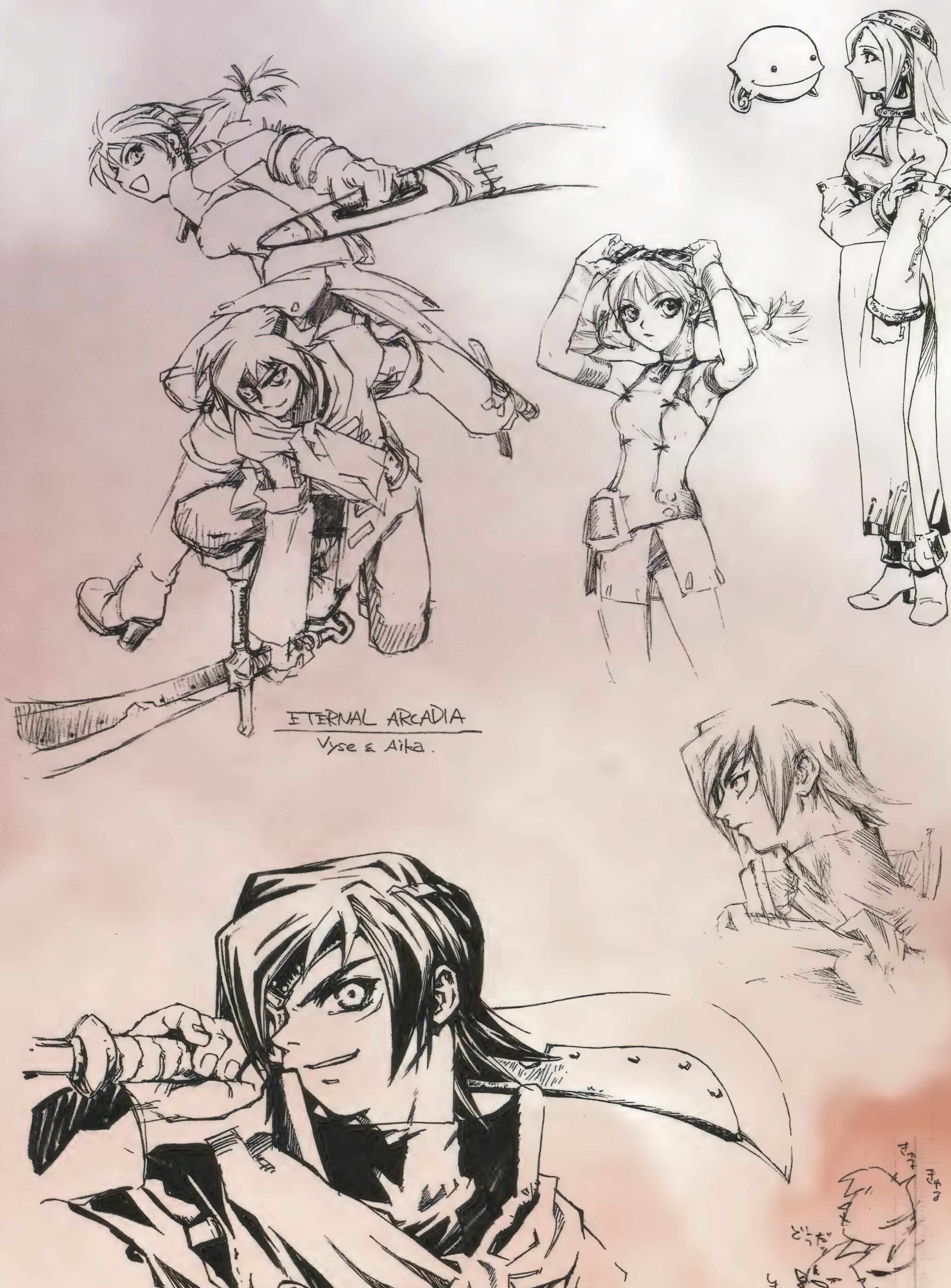
星樹氏 ラフ画集

公式イラストレーター星樹氏の貴重な未公開イラストの数々。ここでしか見られないものも多くあるので、拝みつつ読もう！（謎）









はまちょう超ラブリー!!

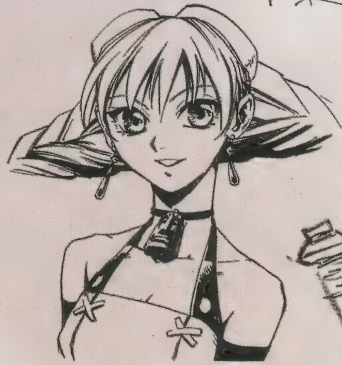


野気ダウン

2000年春の東京ゲームショウなどで配布された体験版『空賊版』には『セーラー服』というアイテムが存在したらしい！
……なくなって残念？？(笑)

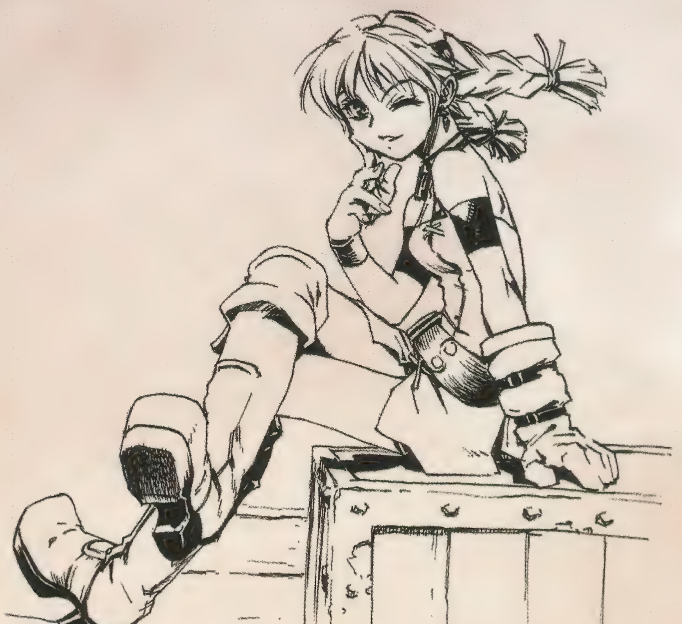








かなりカワイイちび3人衆。ファイナさんの行動が
やや気になりますが……。





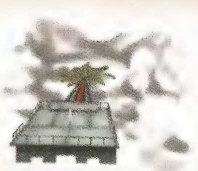


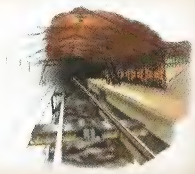


世界観設定

ゲーム中では3Dで描かれている背景の数々。その元となった設定画をここで紹介。ゲームとは一味違った『アルカディア』の世界を堪能して欲しい。

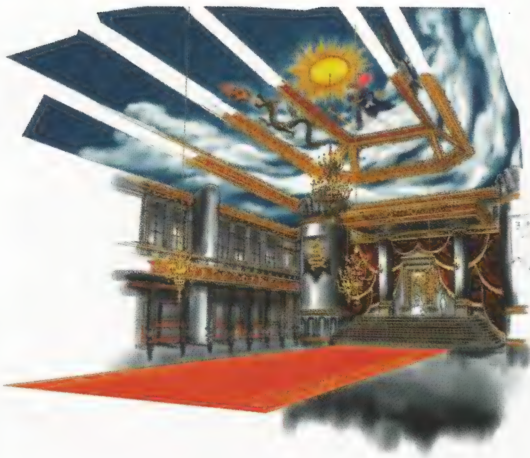
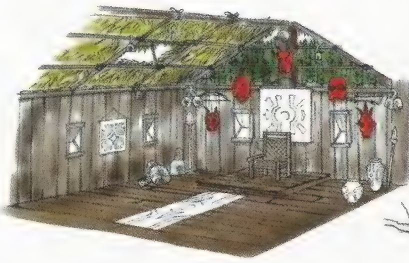










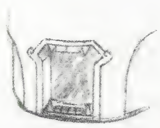




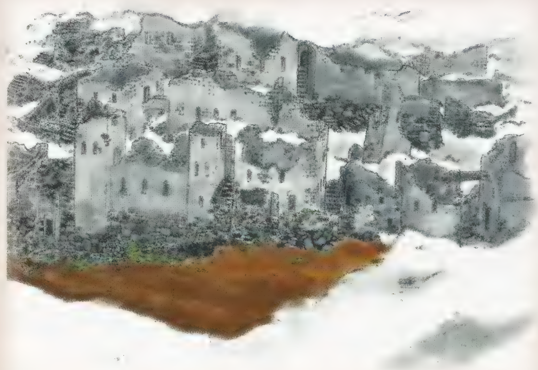




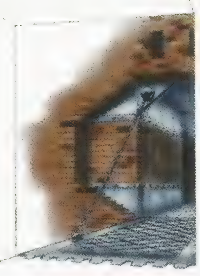












キャスト

ヴァイス　関　智一
アイカ　川上　とも子
ファイナ　堀江　由衣
ドラクマ　麦　人
エンリック　保志　総一朗
ギルダー　若本　規夫

テオドーラ　小宮　和枝
アルフォンソ　置鮎　龍太郎
グレゴリオ　小山　武宏
ビゴロ　菅原　正志
ベレーザ　天野　由梨
デ・ロッコ　二又　一成
ラミレス　緑川　光
ガルシアン　有本　欽隆

ゲーム開発

ディレクター　清宮　敦嗣

チーフプランナー　荷村　知宏

チーフデザイナー　向山　俊行

チーフプログラマ　廣瀬　哲一郎

マップパート

パートリーダー　前川　浩二

<プランナー>
マップ設計　唐島　一宇

相馬　洋
小川　卓哉

マップスクリプト　和気　良介
下間　雅朗
徳永　隆明

<デザイナー>
街マップ　奥田　昌子
久保　真紀子

諸江　厚子
保科　加代
大木　正明
岩瀬　正義

イベントマップ　早川　義春
杉山　ルナ
小池田　朋子
金子　晃宏

ダンジョンマップ　川瀬　圭一
喜多　健介
田中　新兵
深澤　準

大辻　貴志
荻原　健成
鮫川　裕彦
本間　寧
菅原　信通
梁瀬　雄二

空マップ　金澤　浩隆
松浦　サエコ
山下　和弘

ウインドウデザイン　古橋　美恵

マップイメージ　西尾　洋

<プログラマー>
マップシステムプログラミング　松尾　力
蛭田　健司
押井　達寛

ウインドウ
プログラミング　脇原　一雄
矢野　克彦

VMプログラミング　大澤　健二

イベントパート

パートリーダー　田中　俊太郎

<プランナー>
コーディネート　鈴木　由布子

演出　清水　とおる

若林　漢二

イベントスクリプト　大坪　鉄弥
坂詰　英紀
斎藤　達雄
福永　條太郎
小田島　浩史
北村　英明
三好　尚行
水野　勉
岩岡　清
吉野　敬信

<デザイナー>
キャラモデル　東　真一
糀谷　千加
宮澤　由佳
神田　志津代

小栗　徹也
山崎　朝子

イベントモーション　小室　和生
福井　基博

谷口　成樹
小倉　由章
橋本　弘成
高橋　雅也
金子　好宏
本間　隆宏
原田　健一
大田　誉士
大村　忍
宮澤　和宏
遠藤　庸将
内藤　貴之
乙咩　孝仁

村人モーション　兼森　士郎
井澤　賢一

イベントエフェクト　及川　大祐
藤井　泉信
小野　智史

戦闘パート

パートリーダー　藤井　大輔

<プランナー>
戦闘ステージ仕様　木村　あずさ

エネミー仕様　村上　航

<デザイナー>
エネミーモデル　高松　俊行
杉浦　舶
横川　聡

大嶺　忠
大沢　清紀
佐藤　茂
渡邉　一行
岩男　信人

エネミーモーション　野村　健太郎
遠山　尚

エフェクト　伊藤　俊博
田中　康隆
渡邉　貴光

田中　真
西浦　悦史

戦闘ステージ　小村　一生

<プログラマー>
戦闘システムプログラミング　円藤　義秋
野村　光一

山本　健太郎

砲撃戦パート

パートリーダー　倉本　順郎

<プランナー>
スクリプト　和智　孝

武田　玄之
大見　和永
関根　保成
宝槻　力

<デザイナー>
モデル＆モーション　真弓　毅

南沢　賢一
川合　彦毅
伊東　正博
和田　功
遠山　元子

エフェクト　荒井　悟

稲葉　剛士

<プログラマー>
砲撃戦システムプログラミング　吉川　成晴

佐藤　修
石場　純一

サウンドパート

サウンドディレクター　幸崎　達哉
(WAVE MASTER)

音楽・音響効果　菱部　雄崇
(WAVE MASTER)
前田　龍之
(WAVE MASTER)

音響効果　岡元　清郎
(WAVE MASTER)
南波　真理子
(WAVE MASTER)
遠藤　隆
(WAVE MASTER)
安倍　栄基
(WAVE MASTER)
大谷　智哉
(WAVE MASTER)
杉山　圭一
(WAVE MASTER)

制作協力

ストーリー制作協力　藤本　準也

イラストレーション　星　樹

オーケストラコーディネート　外崎　希世至

高木　虎吉
(OHTAKE LTD.)

演奏　エターナルアルカディア交響楽団

ナレーションコーディネート　株式会社スタジオ・エコー

ナレーションディレクター　高橋　剛

マーケティング＆プロモーション
竹崎　忠
参鍋　誠二郎
樋渡　豊久

菊地　博人
大岡　直子
加藤　研二
清水　健
秋山　公希

パブリシティ　南雲　靖士
山崎　純二
久田　祐通
林　知彦
岡　ひとみ
増田　美帆

マニュアル＆パッケージデザイン　一期崎　芳
中村　千恵子
山口　敏樹

テクニカルサポート　斉藤　智昭
鵜木　健栄
井上　裕之

企画サポート　西野　陽
寺田　貴治
後藤　功仁
中村　圭介

デザインサポート　吉田　徹
森　司
赤羽　岳彦
中野　晴夫
長野　さつき

アドバイザー　伊藤　知行

スペシャルサンクス　津川　一吉
出口　憲幸
小八重　貴裕
村松　伸一
山下　雅永
松崎　秀樹
石坂　博之
醍醐　将憲
井上　真一郎

西川　彰
八日市屋　英樹
川崎　豊
藤井　睦弘
野中　竜太郎
瓜生　貴士
西山　泰弘

SEGA DIGITAL STUDIO

アシスタントプロデューサー　奥成　洋輔

プロデューサー　小玉　理恵子

総合プロデューサー　大場　規勝

In cooperation with OVERWORKS™

Presented by SEGA

企画・製作協力
株式会社エンターブレイン　商品企画製作室
里中　絵里子

装丁・デザイン監修　倉賀野　太郎

本文デザイン　小川　寛子

印刷
凸版印刷株式会社

CREATER COMMENT

星樹


Bon Voyage!
初めましてこんにちは、星樹という者です。
昨年某日、ゲームが未知の領域な私にこの仕事が
舞い込みました。「セガからゲームのイラストの仕事の話があるん
だけど、やってみる気ある？」その友人からの電話は新手の
ジョークかと思った…実際セガ本社へ行くまで大がかり
なドッキリかと思ってましたよ…（すみません；）。そんな私に
仕事とDCとソフト数本が渡され…現在ゲームが楽しくて
しょうがない毎日です。ゲームってこんなに楽しかった
のか!! 早く製品版の「エターナルアルカディア」もプレイ
したいですよ！これを読んでるあなたはもう
プレイしてるのですね！うらやましい!!
――って遊んでると仕事しろってドつかれ
るよなあ…；ええ、まだ私の仕事は終っ
てません、むしろこれから。マンガ版
「エターナルアルカディア」マガジンZで
連載中です。見てね――!!
2000 l'été ITSUKI HOSHI

小玉理恵子
プロデューサー



プログラマー

船が好きな人は、エターナルアルカディアの空の隅々まで飛んでみてください。楽しい発見物がたくさん見つかりますよ。全部見つけた人はエライ!!

廣瀬　哲一郎

両手に華でヴァイス羨ましすぎ。そんなヴァイスな生活をやってみたい。そんな事を思う今日この頃。

松尾　力

VMのミニゲーム担当です。暇な時はがんばって遊んで下さい。後できっといいことがある・・・はず。

大澤　健二

未熟なりに頑張りました。でも、結構バグ出しました・・・。苦戦しながらエフェクトを作りましたがいいエフェクトが出来たのはデザイナーの皆さんのおかげです。本当、ありがとうございます。

押井　達寛

事実上ぼくのデビュー作です。楽しんで遊んでください。

矢野　克彦

かならず満足すると思います。期待してプレイしてください。

円藤　義秋

戦闘中、LRでカメラを回せますが、余り変なアングルでじっと見ないで下さい。

野村　光一

泊まっている間は冷房が効いた部屋で寝れたのでよかったです(暑)それではアルフォンソ提督の華麗で優雅な栄光の日々の物語をお楽しみください。

山本　健太郎

島で薪を拾っていると、ついキャンプに行きたくなってしまった。

佐藤　修

ディレクター
清宮敦嗣

主人公達３人のそれぞれ…

「空の大航海時代」をテーマとして制作された本作。
航海に苦労は付き物ですが、制作にも多くの苦労と困難が立ち塞がっていました。気力が萎えた時、「絶対にあきらめない」をテーマに作っている奴が、あきらめてどーする!!と思って、何度気を引き締めた事か…
主人公達３人に託したテーマ
ヴァイスには、夢の実現を目指す気力と行動力を
アイカには、仲間を繋げる明るさを
ファイナには、運命に立ち向かう勇気を
とても当たり前の事ですが
貫き通すことは、難しい
大切な事です。
本作が皆さんの心に少しでも
前向きな気力を引き起こして
くれたら…と思います

ディレクター
清宮　敦嗣



キャライベント班



ゲームづくりと航海は同じようなもの. . .

今思えば、「プロジェクト アレス号」という船に乗り込み、
未知なる大作を求めて本当に長い大航海を経験してきたと思います。

嵐に遭遇して何度も沈みかけたり、多くの乗組員達が志し半ばで船を降りて行く中で、
「絵を描く」ことと「世界を創る」ことの違いを思い知りました。

でも最後に生きたのは「絶対にあきらめない」信念と同じ仲間達だったと思います。

そして今ここに「エターナル アルカディア号」という一隻の船が新たに完成しました。

今度のクルーはあなたです。

遥かなる大航海を存分に満喫してください。

チーフデザイナー　向山 俊行



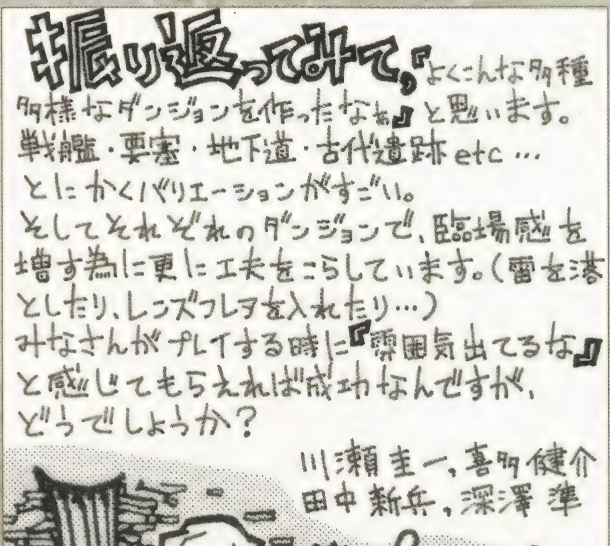
デザインチーフ
向山俊行

エフェクト班



エネミー班

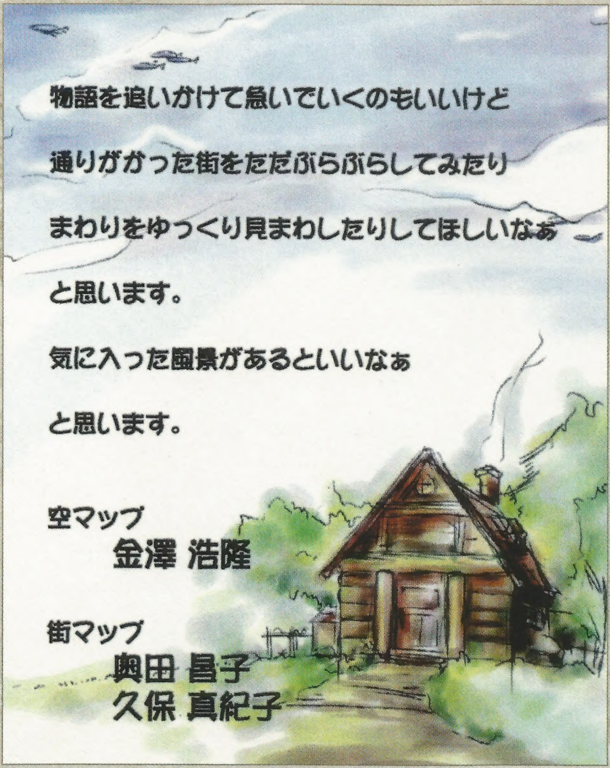




街・ダンジョン班

モーション班





マップ班

企画
田中俊太郎

古今東西、人類の歴史に登場した職業の人気アンケートをとったらどうなるか……意外に**「海賊」**っていう職業（？）は上位に食いこむんじゃないか、とニラんでいます。獲物とお宝をもとめて、自由気ままな航海の日々。お姫様をさらったり、相手の船に斬りこんだり。もっとも、危険手当はつかなさそうですけどね。
名作「宝島」をはじめ、海賊たちが登場する物語が昔からたくさんの人に支持されているのも、誰もが一度は夢とロマンと危険にあふれた海賊たちの生き方に憧れを抱くからでしょう。ドクロの旗をひるがえす主人公、船、無人島、でっかい鯨、ハンモック、陽気なクルーたち、そして船同士のドンパチ……そんなエッセンスをバンバン盛りこんで思いっきり痛快なＲＰＧを作ろう。そうして生まれたのがこの「エターナルアルカディア」です。チームが総力をあげ作りあげた大空の物語、ぞんぶんに楽しんでください。

みなさんの心の中にある、小説や映画で知られた偉大な海賊の先人たち……その中に、ヴァイスら**「空賊」**たちが新たに仲間入りできますように。

2000. 7.28 (俊)

企画 荷村知宏

エターナルアルカディアをお買い上げ下さった皆様へ

数多くのゲームの中から、エターナルアルカディアを選んで頂き、大変ありがとうございます。
多くの創作物がそうであるようにゲームもまた、製作者の汗と涙、毎日の努力、一つ一つの工夫の積み重ねでできています。
おそらく、みなさんが想像される以上の、長い月日にわたって、数多くのスタッフが、文字通り精魂込めて、このゲームを作り上げました。
ゲームの名かに出てくる物は、全て私達の作った作り物ですが、私達の魂の一部を削り込むことで、架空の世界の現実になったと思っています。ゲームをプレイして下さる皆さんが、ヴァイス達とともに、エターナルアルカディアの世界を冒険し、感じて下されば幸いです。

さて、次は何を作ろうかな。

チーフプランナー　荷村知宏

サウンドチーム一同（ウェーブマスター）

長い長い開発期間が終わって、やっと発売する事が出来ました。
思い返せば１年以上も前の事。このゲームの話が我々サウンドチームに来た時に
「この世界観にふさわしい音とはどんなものか？」という事を延々話し合い、
時にはケンカになり、時には盛り上がりすぎて終電を逃してしまう者もいたり
という事もありました。

あれから今日まで、苦しいけど充実した日々が続きました。
今回私たちは本当に色々な「音」を作りました。
思い通りに鳴った音、鳴らなかった音。
気に入った曲、気に入らなかった曲。

でも、これら全てが揃って
「エターナル・アルカディア」の世界がたった今出来上がりました。
この素晴らしい新世界の創造に関われた事を誇りにおもいます。

エターナル・アルカディア　サウンドチーム一同



